

AMSTRAD
CPC 464/664/6128

EDEN
blues

MANUAL DE INSTRUCCIONES

ERE
ERE INFORMATIQUE

WAR GAMES

Autor: P. Dublanchet
Gráficos: C. Vagnon
Música: Ulrich
Presentación: M. Rho
Ilustración manual: N. Desclaux

Acaba Vd. de adquirir un programa WAR GAMES y le felicitamos por ello.

Con el fin de preservar la calidad de éste producto, nos permitimos aconsejarle lo siguiente:

- Guarde la cassette o el diskette en un estuche después de utilizarlo.
- No coloque el diskette o la cassette en la proximidad de fuentes de calor demasiado intenso, ni de campos magnéticos como altavoces o aparatos de televisión.
- Limpie regularmente las cabezas de su magnetofón con la ayuda de un algodón embebido de alcohol de 90° o de un producto especializado.
- Evite desconectar su ordenador con el diskette del programa introducido.





Un soplido ronco pasa sobre la tierra desnuda, atraviesa los campos desiertos, desfila entre las murallas heladas de las ciudades muertas donde no resuenan más que el paso de los hombres y se pierde al final en la llanura silenciosa donde sus pesadas alas braman sin encontrar la más pequeña traza de vida: los zarzales parecen petrificados, los árboles semejan ser de piedra y, aquí y allá, sobre las carreteras, los automóviles abandonados, rutilantes todavía, testimonian la actualidad de la catástrofe.

De la prisión, pesada masa acurrucada en la cima de una colina, como un animal fabuloso curvado, bajo el galope furioso de las nubes, se exhalan los últimos vapores de los hornos que se apagan. Todo está coagulado, todo está sin vida. Los únicos movimientos perceptibles son los de los robots cuyo rechinado metálico se escucha de tarde en tarde. Son los nuevos amos, y la prisión es su cuartel general.



En la celda 412, acostado sobre su catre, abatido por la desintegración general que acaba de fulminar a sus compañeros, el único superviviente descubre su soledad sin creerselo aún. Mira con ojos incrédulos cómo los robots se agitan entre los edificios de la prisión. ¿porqué le han perdonado?. ¿Qué oscuro designio se esconde detrás de su mirada impasible?

Un movimiento de rebeldía le arroja contra la puerta. Con violentas patadas arranca la cerradura y se abre. He aquí en el pasillo. ¿Libre?. Toma aliento brevemente y se detiene: un robot le corta el paso. Es una especie de esfera de aluminio rodeada de plástico rojo, erizada de antenas y que flota a pocos centímetros por encima del suelo levantando polvo. Su ojo ciclopeo gira lentamente hacia él. Se arroja a tierra. Un relámpago pasa por encima de su cabeza, golpea el muro y le taladra. Recula con el corazón palpitando. El robot parece dudar. ¿Una puerta?. Es una celda. Se refugia.

Fuera, los últimos rayos del día tiñen de purpura los captores solares que se esparcen por la armadura de los robots. La sombra de sus antenas se alarga, su energía parece disminuir, se adormecen en el ángulo de los muros. Entonces se alza un vago gemido. Sus modulaciones envolventes y dulces como el canto de una sirena flotan al azar por la prisión, impregnán los pasillos, tejen alrededor del último de los hombres una red de esperanza, una nueva razón de ser y de obrar. Esa voz, es una voz de mujer...



EL JUEGO

Se practica con el joystick o con la ayuda de las teclas de cursor. En este último caso, la tecla COPY sirve de botón de disparo. Ninguna otra tecla es necesaria.

TABLERO DE A BORDO

1. Reparto de los puntos disponibles.

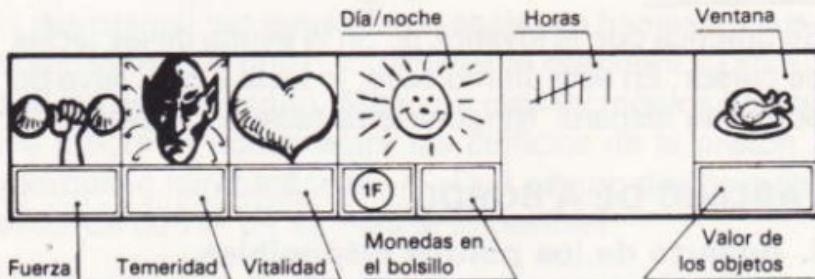
Antes de comenzar el juego (tecla COPY o botón de disparo) necesitamos insuflar vida al héroe debido a que agoniza inmediatamente. Tres iconos ilustran las características del personaje (fuerza, temeridad y vitalidad) en función de su elección.

← →	Selección del ícono
↑ ↓	Aumento o disminución del valor de cada característica.

2. Tecla copy o botón de disparo.

Toda pulsación de la tecla copy o del botón de disparo del joystick hace actuar a nuestro personaje en función de los objetos visualizados en la ventana de la derecha.

Si no hay nada en la ventana, la tecla COPY o el botón de disparo hacen variar la velocidad de desplazamiento del héroe. Atención!, su vitalidad disminuye en proporción: más si marcha rápido, más si se fatiga.



3. Acciones

Simbolo	Característica
Puertas	Se abren con violentas patadas. Su costo en fuerza está en función del valor indicado en la ventana.
Botellas	Aportan vitalidad. Se encuentran en las bodegas o sótanos.
Platos	Aportan fuerza.
Tazas de café	Aportan temeridad. Cuestan una moneda de 1 F.
Moneda de 1 F.	Permite beber del café de las máquinas. Se las encuentra, a veces, sobre el borde de las ventanas de las celdas.

4. Incidencias de las acciones.

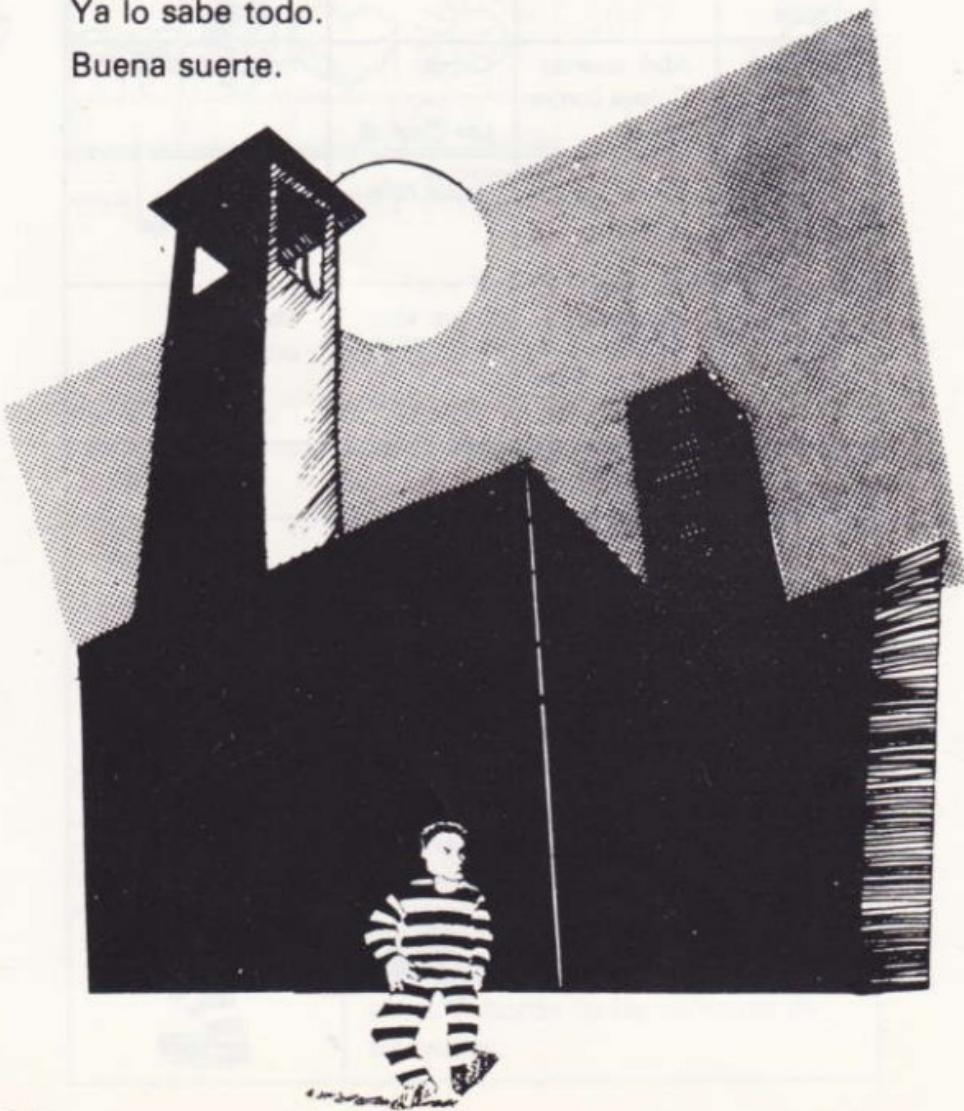
Caracte- ristica	Disminución	Aumento	Saldo nulo
FUERZA	Abrir puertas Golpes contra muros	Comer Las Puertas	Imposible abrir
TEME- RIDAD	Fusilar los robots	Beber café	Imposible neutralizar los robots
VITALI- DAD	Sobrevivir Resistir a los robots. Resis- tir al tiempo.	Beber vino	Muerte prematura



Por último, la vitalidad no disminuye cuando el héroe se acuesta.

Ya lo sabe todo.

Buena suerte.



UNETE A LA ELITE

Asegurar la edición y la difusión internacional del mejor software español, es nuestra razón de ser. Tus programas y tus ideas pueden ser los best-sellers de mañana. Autores de software, únios a la élite: llamar a David Cervigón al teléfono (91) 445 31 25.

Hasta Pronto

